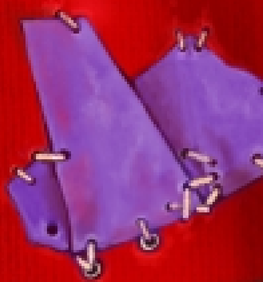
PC CD-ROM

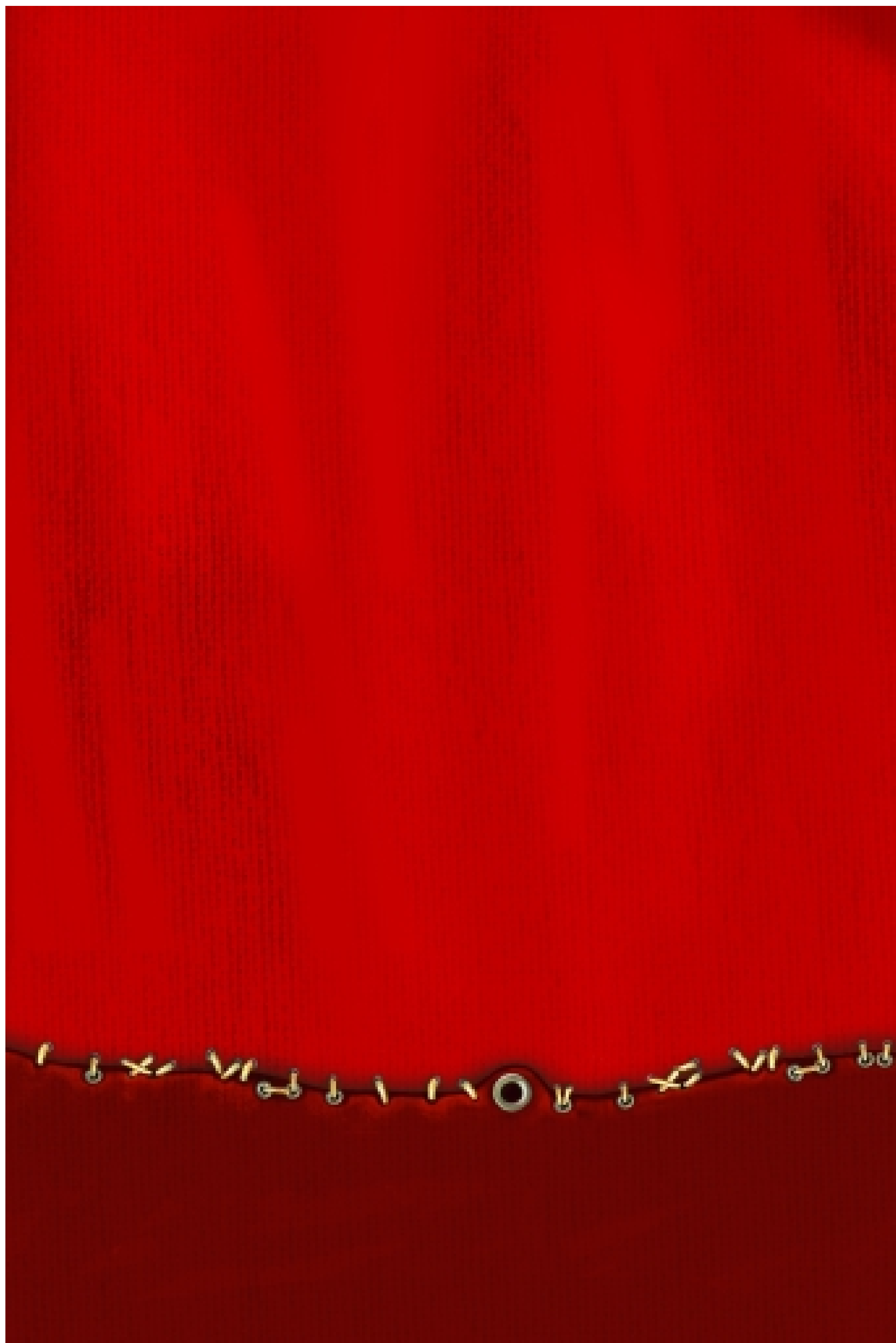
RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC





Ubi Soft
ENTERTAINMENT





RAYMAN®3
HOODLUM HAVOC





WPROWADZENIE

Na rozdrożu Marzeń życie płynęło spokojnie i szczęśliwie. Wydawało się, że ta idylla będzie trwać wiecznie.... Niektórzy mieszkańcy twierdzili nawet, że czas płynie trochę zbyt wolno. Aż tu pewnego dnia czerwony Lumek przemienił się w marudną futrzaną kulkę.
Futrzak ten nosił imię André i miał jedno marzenie – podbić świat. Właśnie dlatego André przemienił inne czerwone Lumki w czarne Mroklumy, a potem wraz z nimi okradał zwierzęta z futer, aby uszyć sobie odzienie. Tak narodziła się armia Mroklumów, która zaczęła nękać całą krainę Rozdroża. Nikt nie potrafił temu zaradzić!
Zgadnij, kto musiał przerwać poobiednią drzemkę i udać się na ratunek? (Dam ci wskazówkę – odpowiedź znajduje się na okładce tej książeczki.)



INSTALACJA I URUCHOMIENIE GRY

Specyfikacja techniczna

Konfiguracja minimalna:
System operacyjny Windows 98/ME/2000/XP,
Procesor Pentium III 600 MHz (Celeron, AMD Athlon),
128 MB pamięci RAM,
Karta graficzna GeForce 256 SDR z 32 MB pamięci RAM.

Konfiguracja zalecana:
System operacyjny Windows 98/ME/2000/XP,
Procesor Pentium III 1000 MHz (Celeron, AMD Athlon),
128 MB pamięci RAM,
Karta graficzna GeForce3 z 64 MB pamięci RAM.

Instalacja



Umieść płytę instalacyjną
z grą (CD 1) w napędzie CD-ROM.

Na ekranie pojawi się
następujące okno:

„Instalacja: Wystarczy tylko jedno kliknięcie, aby rozpocząć proces instalacji gry, który może chwilę potrwać. Na szczęście masz przed sobą interesujący materiał do czytania, który możesz przejrzeć, oczekując na zakończenie instalacji!"

„Gra: Spójrzmy prawdzie w oczy. To właśnie na ten moment czekałeś od chwili zakupu gry. Wystarczy tylko kliknąć, a twoje marzenie się spełni... Chyba że z pośpiechu zapomniałeś o instalacji – w takim wypadku opcja ta nie będzie dostępna!"

Wybór rodzaju instalacji

Podczas procesu instalowania gry trzeba wybrać rodzaj instalacji – decyzja ta zależy od ilości wolnego miejsca na twardym dysku komputera:

Podczas instalacji minimalnej na twardy dysk są kopiowane wszystkie dane z płyty instalacyjnej (CD 1), które zajmują 650 MB – w takim wypadku w czasie prowadzenia rozgrywki w napędzie CD-ROM musi się znajdować jedna z płyt z grą (CD 2 lub CD 3).

Jeśli wybierzesz instalację pełną, to na twardy dysk zostanie skopiowana zawartość wszystkich trzech płyt, czyli 1,5 GB danych. Aby można było prowadzić rozgrywkę, w napędzie CD-ROM musi się znajdować jedna z płyt z grą (CD 2 lub CD 3).

Ścieżka dostępu

Następnie należy podać ścieżkę dostępu do folderu, w którym chcesz zainstalować grę (na przykład: „C:\ProgramFiles\mojegry\RaymanFree"). Domyślnie gra jest instalowana w folderze: „C:\Program Files\Ubi Soft\Rayman3".

Skrót

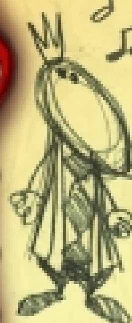
Teraz musisz wybrać nazwę grupy programów, która będzie zawierać skrót do gry. Domyślnie zostanie utworzona grupa o nazwie „Ubi Soft Games”.

Odinstalowanie gry

(tę część możesz pominąć)

Istnieją dwa sposoby usunięcia gry z twardego dysku komputera:

1. Należy wybrać ikonę „Odinstaluj grę Rayman 3”, która znajduje się w menu „Start” –> „Programy” –> „Ubi Soft Games” –> „Rayman 3”.
2. Można też umieścić w napędzie CD-ROM płytę instalacyjną (CD 1), a następnie, gdy na ekranie pojawi się menu instalacji, wybrać opcję „Odinstaluj”.



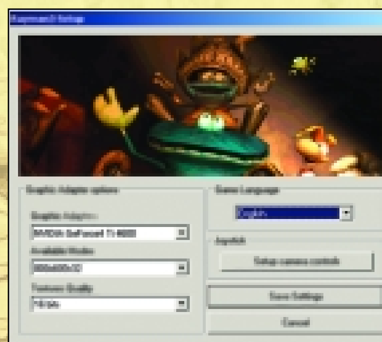
Uruchamianie gry

Po zakończeniu instalacji można bardzo łatwo uruchomić grę, korzystając z menu „Start” systemu Windows. Domyślnie skrót uruchamiający grę znajduje się w grupie: „Start” –> „Programy” –> „Ubi Soft Games” –> „Rayman 3”.

Jeśli podczas procesu instalacji wybrano opcję instalacji minimalnej, to w napędzie powinna się znajdować jedna z płyt z grą – CD 2 lub CD 3.

Przy pierwszym uruchomieniu gry pojawi się ekran konfiguracyjny, który pozwala dostosować opcje wyświetlania do konfiguracji komputera. RAYMAN jest także grą edukacyjną, dzięki której można poznać języki obce. Do wyboru jest aż pięć wersji językowych!

Aby wyświetlić ten ekran, należy kliknąć na: „Start” –> „Programy” –> „Ubi Soft Games” –> „Rayman 3” –> „Konfiguracja – Rayman 3”.



W jaki sposób wyjść z gry?

Wystarczy nacisnąć klawisz „ESC", a następnie wybrać w menu opcję „Wyjście" – wówczas komputer poprosi o potwierdzenie tej decyzji (na wypadek, gdyby ktoś w ostatniej chwili zmienił zdanie). Nie trzeba zawracać sobie głowy zapisywaniem stanu gry – komputer zrobi to za ciebie. (Czyż nowoczesna technologia nie jest wspaniała?!)

KORZYSTANIE Z MENU

Do obsługi menu w grze RAYMAN® 3 HOODLUM HAVOC służą klawisze kursora (ze strzałkami) oraz prawy i lewy klawisz „CTRL". Dokonany wybór zatwierdzisz, naciskając klawisz „ENTER". Aby wrócić do poprzedniego menu, należy nacisnąć klawisz „BACKSPACE" (to ten klawisz ze strzałką skierowaną w lewo, który znajduje się nad klawiszem „ENTER").

ROZPOCZĘCIE GRY

Jak rozpocząć grę?

Kiedy pojawi się ekran tytułowy, należy postępować zgodnie z pojawiającymi się poleceniami. Aby przejść do menu głównego, wystarczy nacisnąć klawisz „ESC".

Menu główne



Chcąc rozpocząć grę, należy wskazać opcję „Nowa gra". Jeśli na ekranie wyświetli się napis „Nuovo Gioco", oznacza to, że został wybrany zły język – w tym wypadku włoski. A to pech! W takiej sytuacji należy zakończyć grę i zmienić język, korzystając z ekranu konfiguracji.

Aby uzyskać dostęp do zapisanych stanów gry, należy wybrać opcję „Kontynuuj" – działa ona jedynie wówczas, gdy wcześniej dokonałeś zapisu. To chyba logiczne, prawda?

Wybierając „Opcje", możesz zmienić ustawienia gry: sterowanie, dźwięk i wyświetlanie.

Opcja „Album" udostępnia album zdjęć z gry, które są przechowywane na twardym dysku komputera.

„Nowa gra”

Po wybraniu opcji „Nowa gra” przejdziesz do ekranu umożliwiającego rozpoczęcie nowej gry. Należy podać swoje imię lub inne imię, które będzie używane podczas zabawy z Raymanem (jeśli brakuje ci pomysłów, to zawsze możesz zajrzeć do słownika!). Kiedy imię będzie już wpisane, należy kliknąć na przycisku „OK” i potwierdzić wybór.

Wczytywanie zapisanego stanu gry

Z głównego menu należy wybrać opcję „Dalej”, a następnie potwierdzić wybór. Kiedy to zrobisz, przejdziesz do ekranu, na którym znajduje się lista wszystkich zapisanych wcześniej gier. Wystarczy wybrać grę, którą chcesz wczytać, a następnie zatwierdzić wybór.

„Opcje”

Jeśli umiesz czytać informacje, które wyświetlają się na ekranie komputera, to możesz pominąć ten punkt! Aby przejść do menu opcji, w głównym menu należy wybrać „Opcje” (ostrzegałem, że te informacje nie będą zbyt odkrywcze!). W wypadku wszystkich ekranów opcji klawisz „BACKSPACE” pozwala powrócić do poprzedniego ekranu, a klawisz „ENTER” służy do zatwierdzenia dokonanego wyboru.



„Ustawienia sterowania”

Tutaj można zmodyfikować ustawienia urządzeń sterujących obsługiwanych przez grę RAYMAN 3: klawiaturę lub joystick. Wybierając opcję „Definiowanie”, można skonfigurować wszystkie klawisze i przyciski urządzeń sterujących.



Jeśli wybierzesz opcję „Zaawansowane”, będziesz mógł odwrócić poziomą i pionową oś urządzeń sterujących wykorzystywanych do poruszania postacią Raymana. Klawisz po lewej stronie dotyczy klawiatury, a klawisz po prawej stronie – gamepada.

„Ustawienia dźwięku”

Tutaj można dostosować głośność muzyki, efektów specjalnych oraz dialogów.

WCZYTYWANIE I ZAPISYWANIE GRY

Wczytywanie

Zapisany wcześniej stan gry można wczytać w dowolnym momencie rozgrywki. Aby to uczynić, należy nacisnąć klawisz „ESC" – gdy wyświetli się menu, wystarczy nacisnąć jeden z klawiszy „CTRL", co pozwoli uzyskać dostęp do menu gry. Później trzeba wybrać opcję „Wczytaj" i potwierdzić wybór, co spowoduje wyświetlenie ekranu z listą zapisanych stanów gry. Teraz wystarczy tylko wybrać grę, którą chcesz wznowić.



Zapisywanie

Dzięki cudownej technologii zapisywanie odbywa się automatycznie na końcu każdego poziomu, dlatego nie trzeba wykonywać żadnych skomplikowanych działań, aby w dowolnym momencie wznowić rozpoczętą uprzednio rozgrywkę.

PRZYPISYWANIE KLAWISZY STEROWANIA

Sterowanie za pomocą klawiatury lub gamepada (ustawienia domyślne)

KLAWISZE KURSORA/KRZYŻYK LUB GAŁKA NA GAMEPADZIE
Poruszanie Raymanem w różnych kierunkach

KLAWISZ „C"/PRZYCISK „B3"
Skok, aktywacja helikoptera (gdy Rayman znajduje się w powietrzu)

„SPACJA"/PRZYCISK „B4"
Strzał oraz regulacja mocy pięści

LEWY KLAWISZ „CTRL"/PRZYCISK „B6"
Celowanie

KLAWISZ „W"/PRZYCISK „B5"
Przewrót

KLAWISZ „V"/PRZYCISK „B2"
Wyświetlenie paska życia (a jeśli Rayman otrzyma pozwolenie, to dodatkowo zrobi śmieszną minę)

KLAWISZ „X”/PRZYCISK „B1”
Tryb obserwacji

KLAWISZE „+” ORAZ „–” NA KLAWIATURZE NUMERYCZNEJ
Przybliżanie i oddalanie (w trybie obserwacji)

KLAWISZ „ESC”
Dostęp do menu w czasie gry

KLAWISZ „F1”
Aktywacja trybu pauzy

KLAWISZ „ENTER”
Zrobienie zdjęcia

Sterowanie myszą

RUCH MYSZą
Poruszanie kamerą

PRAWY PRZYCISK MYSZY
Skok, aktywacja helikoptera (gdy Rayman znajduje się w powietrzu), oddalanie (w trybie obserwacji)

LEWY PRZYCISK MYSZY
Strzał oraz regulacja mocy pięści, przybliżanie (w trybie obserwacji)

Jeśli już narzekasz na ustawienia, to możesz je zmienić, przechodząc do menu opcji, a następnie wybierając „Opcje sterowania”. W ten sposób na pewno znajdziesz dla siebie coś odpowiedniego... Co więcej! Jeśli posiadasz joystick, joypad lub inny kontroler z przyciskami i połączeniem USB, to radzimy skonfigurować go w menu opcji gry. Dzięki temu rozgrywka stanie się jeszcze przyjemniejsza!

STEROWANIE RAYMANEM

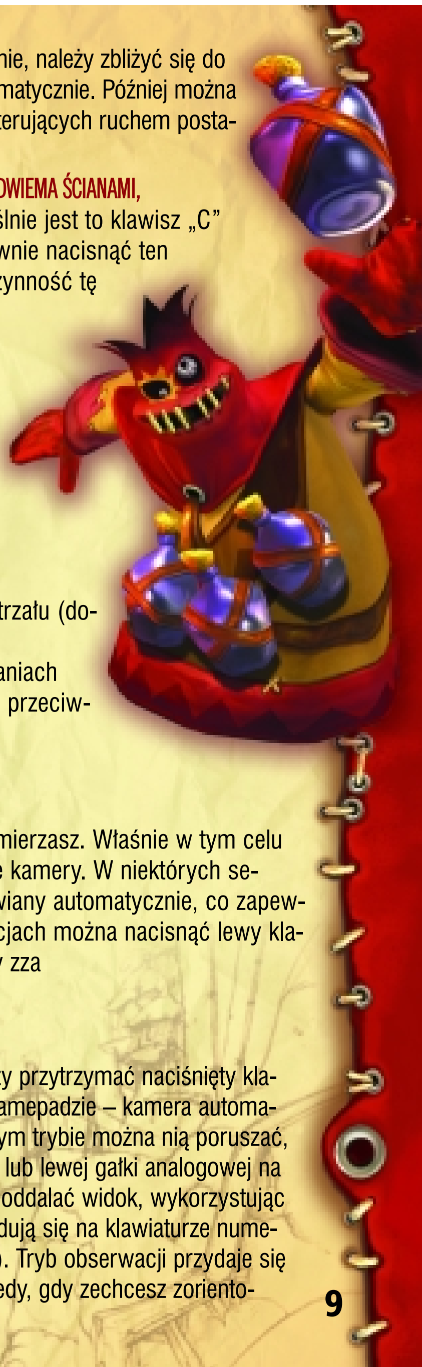
Do PORUSZANIA Raymanem służą klawisze kursora (ze strzałkami) lub gałka na gamepadzie. Czyż to nie wspaniały widok – Rayman posłusznie spełniający twoje polecenia...?!

Aby wykonać SKOK, należy nacisnąć klawisz „C” lub kliknąć prawym przyciskiem myszy.

Aby włączyć HELIKOPTER, gdy Rayman znajduje się w powietrzu, wystarczy nacisnąć klawisz „C” (lub kliknąć prawym przyciskiem myszy) i przytrzymać go.

Aby wykonać PRZEWRÓT po ziemi, należy nacisnąć klawisz „W”.

Chcąc ZŁAPAĆ SIĘ krawędzi ściany, trzeba wykonać skok, gdy Rayman porusza się w kierunku ściany.



Aby WSPIĄĆ SIĘ po drabinie lub po specjalnej ścianie, należy zbliżyć się do drabiny lub ściany, a Rayman złapie się jej automatycznie. Później można kontynuować wspinaczkę, używając klawiszy sterujących ruchem postaci. Chcąc zejść, trzeba nacisnąć klawisz skoku.

Jeśli Rayman ma rozpocząć WSPINACZKĘ MIĘDZY DWIEMA ŚCIANAMI, to powinieneś nacisnąć klawisz skoku (domyślnie jest to klawisz „C" lub prawy przycisk myszy), a następnie ponownie nacisnąć ten sam klawisz, aby bohater złapał się ściany. Czynność tę należy powtarzać do momentu, aż Rayman nie znajdzie się na górze.

Aby PORUSZYĆ SIĘ DO PRZODU W ZWISIE, należy wykonać skok, naciskając klawisz skoku, co pozwoli bohaterowi złapać się krawędzi, a następnie użyć klawiszy sterujących ruchem postaci.

Do PŁYWANIA POD WODĄ służą klawisze sterujące ruchem postaci.

Aby WYSTRZELIĆ PIĘŚĆ, należy nacisnąć klawisz strzału (domyślnie jest to „SPACJA" lub lewy przycisk myszy). Więcej informacji o innych zastosowaniach tego klawisza znajduje się w punkcie „Walka z przeciwnikami".

STEROWANIE KAMERĄ

Nie ma sensu biegać, jeśli nie wiesz, dokąd zmierzasz. Właśnie w tym celu użyj myszy i odpowiednio dostosuj ustawienie kamery. W niektórych sekwencjach rozgrywki widok kamery jest ustawiany automatycznie, co zapewnia optymalne pole widzenia – w takich sytuacjach można nacisnąć lewy klawisz „CTRL", aby powrócić do widoku kamery zza pleców Raymana.

Tryb obserwacji

Aby poruszać głową w trybie obserwacji, należy przytrzymać naciśnięty klawisz „X" na klawiaturze lub przycisk „B1" na gamepadzie – kamera automatycznie znajdzie się na poziomie Raymana. W tym trybie można nią poruszać, używając klawiszy sterujących ruchem postaci lub lewej gałki analogowej na gamepadzie. Dodatkowo można też zbliżać lub oddalać widok, wykorzystując odpowiednio klawisze „+" oraz „–", które znajdują się na klawiaturze numerycznej (bądź prawy oraz lewy przycisk myszy). Tryb obserwacji przydaje się szczególnie do wyszukiwania dodatków lub wtedy, gdy zechcesz zorientować się w sytuacji przed rozpoczęciem walki.

Tryb pauzy i robienie zdjęć

Naciskając klawisz „F1”, możesz w dowolnej chwili wstrzymać grę – wówczas wszystko się zatrzyma, ale wciąż będzie można poruszać kamerą, wykorzystując w tym celu mysz lub gałkę na gamepadzie.

Można nawet robić zdjęcia wyglądu ekranu, dzięki czemu bardziej kreatywni gracze uzyskają ogromne pole do popisu. Aby to uczynić, należy nacisnąć klawisz „ENTER”, a następnie wybrać opcję „TAK”, aby zapisać zdjęcie – przejdziesz wówczas do ekranu, na którym można nadać tytuł zapisywanemu zdjęciu. Kiedy już to zrobisz, wybierz opcję „OK” i potwierdź wybór.

EKRANY

Naciskając klawisz „V” na klawiaturze lub przycisk „B2” na gamepadzie, możesz wyświetlić różne informacje na temat Raymana.



WALKA Z PRZECIWNIKAMI

Celowanie

Aby WYCELOWAĆ we wroga lub w dowolny obiekt, należy skierować bohatera w stronę celu, aż znajdzie się on w polu widzenia Raymana, i przytrzymać naciśnięty lewy klawisz „CTRL”. Kiedy wróg zostanie namierzony, możesz wykonywać różne czynności, nie tracąc go z widoku:

- RUCH W BOK – służą do tego klawisze kursora (ze strzałkami).
- Skok lub wykonanie helikoptera – służy do tego klawisz skoku (domyślnie klawisz „C” lub prawy przycisk myszy).
- Naciskając klawisz „W” oraz dowolny klawisz kursora (ze strzałkami), można wykonać przewrót w wybranym kierunku.
- Używając klawisza strzału, można wykonać rzut pięścią w kierunku celu.

Miotanie pięścią

Rayman nie może się poszczycić dużymi bicepsami, ale jest uzbrojony w dwie pięści, które mogą okazać się niezwykle skuteczną bronią:

Aby rzucić PIĘŚCIĄ PO LINII PROSTEJ, należy nacisnąć klawisz strzału (domyślnie – chyba już łapiesz?! – jest to „SPACJA" lub lewy przycisk myszy).

Aby rzucić PIĘŚCIĄ PO ŁUKU, należy nacisnąć lewy klawisz „CTRL" oraz klawisz odpowiedzialny za ruch w bok (w prawo lub w lewo), a następnie nacisnąć klawisz strzału (jeśli chcecie się dowiedzieć, który to klawisz, wystarczy, że spojrzycie dwie linijki wyżej...).

Aby rzucić PIĘŚCIĄ Z WIĘKSZĄ MOCĄ, należy nacisnąć i przytrzymać klawisz strzału (nie, teraz już nie będzie podpowiedzi – chyba pamiętasz, jaki to klawisz?), aż na ekranie pojawi się wir mocy, a potem zwolnić klawisz strzału. Taki ruch pięścią może być również wykonany po linii prostej lub po łuku.

Reasumując, najpierw trzeba użyć lewego klawisza „CTRL", dzięki czemu Rayman ustawi się w kierunku wroga, a następnie wykorzystać różne typu rzutu pięścią, aby zaatakować przeciwnika. Ataki po łuku są bardzo przydatne w czasie walki z wrogiem, który chowa się za przeszkody, lub z takim, który potrafi unikać ataków prowadzonych z przodu.
Trzeba też pamiętać o zwiększeniu siły rzutu, a zadane w ten sposób obrażenia z pewnością przejdą twoje największe oczekiwania!
Mała sztuczka (żeby ktoś potem nie powiedział, że przeczytanie tego podręcznika nic mu nie dało...).

Trzeba namierzyć wroga, a następnie włączyć tryb pauzy, naciskając klawisz „F1".
Jeśli naciśniesz teraz klawisz „V", to na ekranie pojawią się przydatne informacje, które z pewnością pomogą ci pokonać się przeciwnika.



SUPERMOC

Mroklumy wynalazły laserowy proszek do prania, dzięki któremu mogą przemienić swoje ubrania w zbroje bojowe. Proszek ten działa także na Raymana, obdarzając go supermocą. Jeśli nad głową Mrokluma znajduje się symbol „$”, to wróg ten ma przy sobie laserowy proszek do prania. Aby zdobyć pudełko z superproszkiem, należy takiego przeciwnika wyeliminować. Uwaga! Efekt supermocy działa tylko przez pewien czas, dlatego należy uważnie śledzić jej licznik, który znajduje się w dolnej części ekranu, aby sprawdzić, ile jeszcze zostało czasu . Chcąc zabrać pudełko z supermocą, należy po prostu po nim przejść.



Zielone pudełko: WIR

Pięść Raymana zaczyna wirować. Dzięki temu można teraz sprawić, aby dowolny obiekt: grzyb, Mroklum lub zwierzę, zaczął się kręcić.



Czerwone pudełko: CIĘŻKA ŻELAZNA PIĘŚĆ

Po zdobyciu tego pudełka każda pięść zostaje obdarzona supermocą – dzięki temu można zniszczyć wroga jednym ciosem, a nawet wywarzać zamknięte drzwi.



Niebieskie pudełko: SZCZĘKOSTRZAŁ

Dzięki tej mocy pięści Raymana zostają zaopatrzone w metalowe szczęki, którymi można chwytać się metalowych przedmiotów. W czasie walki szczęki przywierają do przeciwnika, a gdy ten jest unieruchomiony, można nacisnąć klawisz „SPACJI” lub kliknąć lewym przyciskiem myszy, aby porazić go prądem.



Pomarańczowe pudełko: RAKIETA SZOKOWA

Jedna z pięści Raymana zamienia się w torpedę. Najpierw trzeba nacisnąć klawisz „C” lub kliknąć prawym przyciskiem myszy, aby uzbroić jej głowicę, a następnie nacisnąć ten sam klawisz powtórnie, żeby oddać strzał. Później można sterować pociskiem, używając w tym celu klawiszy kursora (ze strzałkami) lub prawej gałki analogowej. Dodatek ten przydaje się zwłaszcza do zwalczania bardzo odległych celów.



Żółte pudełko: TURBOKOPTER

Rayman zakłada na głowę wspaniały kask. Od tego momentu po aktywacji helikoptera nasz bohater może latać!

CELE DRUGORZĘDNE

Klatki

Mroklumy złapały wszystkie Małaki i uwięziły je w klatkach, aby mieć do kogo strzelać. Teraz Rayman musi zwrócić więźniom wolność.

Dobrze się wsłuchuj w odgłosy świata gry! Kiedy Rayman zbliży się do klatki, usłyszy Małaka błagającego o pomoc. Każdy uwolniony Małak obdarzy cie prezentem, a medalion się napełni. Kiedy napełnisz sześć medalionów, zwiększy się stan zdrowia pokazany na wskaźniku życia.

Wynik

Punkty uzyskujesz za wykonywanie różnych zadań:

- Pozbywanie się wrogów.
- Zbieranie premii i dodatków. Twórcy gry rozrzucili po całej krainie Rozdroża Marzeń wspaniałe klejnoty. Mroklumy zbierają je i wkładają do Skarbonek w kształcie świnek, które można rozbić uderzeniem pięści.

Za każdym razem, gdy zdobędziesz nowe punkty, pojawi się tryb Combo. Im więcej punktowanych czynności wykonasz jedna po drugiej, tym więcej punktów zdobędziesz dzięki temu trybowi. Trzeba jednak uważać – po kilku sekundach tryb Combo się kończy, dlatego lepiej nie tracić czasu na podziwianie wspaniałej grafiki, której stworzenie zabrało twórcom gry wiele miesięcy. Jeśli chcesz zdobyć dużo punktów, musisz się spieszyć!

Osiągnięty wynik pozwoli ci odblokować ukryte poziomy premiowe lub zobaczyć filmy-niespodzianki.

Lepiej wziąć się w garść i postarać o dobry wynik – inaczej nici z dodatków! Cóż, w dzisiejszych czasach nie ma nic za darmo…

JAK ZDOBYĆ DODATKOWE PUNKTY

(żebyś nie powiedział, że przeczytanie tego podręcznika nic ci nie dało...)

Poznaliśmy się bliżej, możemy nawet przejść na ty (pewnie, w końcu kilka razem przeczytanych stron zbliża ludzi, czyż nie?) – a dla przyjaciół mamy coś, czego nie dowiesz się od pierwszego lepszego Abradaka czy Śluzonicy spotkanej w grze.

Za każdym razem, gdy zbierzesz pudełko z supermocą, wszystkie zdobywane punkty będą mnożone przez dwa. Właśnie dlatego najlepiej postarać się o supermoc, zanim zaczniesz zbierać klejnoty i zabijać wrogów.



Bo-biki to kameleony, które kryją się w całej krainie Rozdroża. Kiedy się do nich zbliżysz, możesz usłyszeć ich pogwizdywanie. Aby je wypatrzyć, należy włączyć tryb obserwacji i skierować na nie kamerę. Za każdego odkrytego Bo-bika otrzymujesz 250 punktów.



Trząski to eleganckie motyle, które są jednak bardzo płochliwe. Jeśli Rayman zbliży się do nich ostrożnie, to może zdobyć 250 punktów, ale gdy uczyni to zbyt szybko, wówczas przerażone Trząski uciekną w popłochu!

Najlepiej dobrze się rozglądać – w ten sposób można znaleźć wiele tajemnych miejsc, które przygotowali twórcy gry. Ich odwiedzenie na pewno się opłaci!

EKRAN MENU

Menu można wyświetlić w dowolnym momencie rozgrywki. Aby to uczynić, wystarczy nacisnąć klawisz „ESC". Następnie – naciskając lewy oraz prawy klawisz „CTRL" – można wyświetlić strony z wynikami osiągniętymi w różnych odwiedzonych do tej pory krainach.

Prawy i lewy klawisz „CTRL" umożliwia też wyświetlenie menu gry, na którym są dostępne takie opcje, jak zapisywanie lub wczytanie gry bądź jej zakończenie. Można też wyświetlić stronę poświęconą premiom i dodatkom. W zależności od osiągniętego wyniku można też odblokowywać poziomy dodatkowe oraz filmy, których jeszcze nie widziałeś.



OBSADA AKTORSKA



Rayman

Raymana nie trzeba chyba przedstawiać – w końcu był głównym bohaterem dwóch poprzednich części gry. Teraz to prawdziwa gwiazda, nawet jeśli wcale nie zachowuje się tak, jak znanej osobistości przystało. Wciąż ucina sobie drzemki i włóczy się z kumplami – wspaniały przykład dla dzisiejszej młodzieży!



Globox

Najlepszy kumpel Raymana nareszcie dostał rolę życia – nie dość, że przez pomyłkę połyka André, przywódcę czarnych Mroklumów, to w dodatku staje się celem ataku całej armii Mroklumów, które próbują uratować swojego wodza.



Murfy

Pretensjonalny i śmieszny głupek. Mimo głupoty temu ważniakowi udało się zdobyć rolę trenera – jedynym wyjaśnieniem tego faktu może być tylko to, że musiał mieć bardzo wpływowe „plecy"*.

* Ubi Soft z całą mocą stwierdza, że autorzy instrukcji nie biorą żadnej odpowiedzialności za powyższe komentarze.



André

André to zdemoralizowany i rozhisteryzowany czarny charakter. Większość czasu w grze spędza w brzuchu Globoxa, który go połknął. André ma aż tak wypaczony umysł, że zmusza Globoxa do picia soku śliwkowego, co sprawia, że biedak przestaje nad sobą panować...



Mroklumy

Po długim castingu twórcom gry udało się stworzyć armię, w której skład wchodzą najgłupsi wrogowie, jakich można sobie wymarzyć. Ubierają się nie lepiej niż worki na ziemniaki i nie zawahają się zastosować żadnej taktyki, jakkolwiek żałosna lub niebezpieczna by ona nie była, żeby tylko powstrzymać Raymana oraz Globoxa.

DOŁĄCZ DO FANÓW GRY *RAYMAN* NA STRONIE WWW.RAYMANZONE.COM.

Społeczność fanów gry Rayman czeka na ciebie w Internecie. Zaloguj się i weź udział w „Misji Mroklum" („The Lums Quest"):

- Unikatowy system, dzięki któremu opłaca się być jednym z fanów Raymana.
- Im większą aktywność wykazujesz, tym więcej otrzymasz dodatków i informacji o grze.
- Możesz być dobry lub zły – wybór należy do ciebie!
- Uzyskaj dostęp do ekskluzywnej strefy dla VIP-ów!
- Zarejestruj się teraz i otrzymaj 200 lumów na natychmiastowe wydatki!

Poza tym znajdziesz tam:

- Zrzuty ekranów, filmy i dodawane codziennie informacje.
- Wskazówki i rady dotyczące wszystkich części gry *Rayman*.
- Często organizowane konkursy ze wspaniałymi nagrodami.
- Forum, na którym będziesz mógł spotkać innych fanów Raymana.

Nie zwlekaj ani chwili! Zaloguj się na stronie: WWW.RAYMANZONE.COM i BAW SIĘ DOBRZE!

TWÓRCY GRY

Produkcja
Ahmed Boukhelifa
Pauline Jacquey

Koordynacja marketingu
Damien Moret

Koordynacja produkcji
Diane Bernard

Scenariusz i dialogi
David Neiss

Kierownictwo grafiki i projektów poziomów
Jean-Marc Geffroy

Prowadzenie
Jean-Vincent Segard

Główni programiści
Olivier Didelot

Programiści
Alain Robin
Daniel Raviart
Franck Delattre
Frédéric Bourbon
Lucian Rowe
Christophe Garrigues
Dominique Duvivier
Francois Queinnec
Christophe Roguet

Główny projektant gry
Michaël Janod

Projektanci gry
Olivier Palmieri
Benjamin Haddad
Frédérick Gaveau
Eric Couzian
Xavier Plagnal
Jérôme Collette
Olivier Barbier
Yann Leclerc

Dyrektor ds. grafiki
Céline Tellier

Projekty postaci
Stéphane Zinetti

Grafika – dyrektorzy techniczni
Céline Tellier
Avlamy Ramassamy

Reżyser sekwencji filmowych
Alexandre de Broca

Ilustracje
Eric Pelatan

Grafika

Fabrice Holbé
Lina Lu
Florence Charpentier
Christophe Messier
Alain Bernhard
Olivier Conorton
Mohammed Gambouz
Laurent Debarge
Sébastien Du jeu
Gabriel Villatte
Christophe Dur
Christophe Bourges
Marie Nguyen

Główny projekt rozgrywki
Olivier Dauba

Programowanie rozgrywki
Yann Masson
Nicolas Chereau
Laurent Chiarazzo
Setha Chhun
Nicolas Normandon

Główny animator
Stanislas Mettra

Animatorzy
HélŹne Oger
HélŹne Pierre
Isabelle Leduc
Karine Karabétian
Philippe Penaud

Główny projektant dźwięku
Ida Yebra

Projektanci dźwięku
Emmanuel Gouvernaire
Alexandra Horodecki

Reżyseria dźwięku
Romain His

Główny menedżer ds. obsługi danych
Nary-Tiana Andriamampandry

Menedżer ds. obsługi danych
Eric Berkani

Projekt Raymana
Michel Ancel
Frederic Houde

Dodatkowe projekty gry
Yann Masson
Nicolas Normandon
Fabrice Holbé

Olivier Conorton
Stéphane Hilbold

Dodatkowa grafika
Vincent Colombel
Bertrand Israel
Pierre Truong
Manu Hauss
Grégory ChandŹze
Sybille Ristroph
Sandra Vaquero
Sandrine Houalet
Yann Jouette

Dodatkowi programiści rozgrywki
Matthieu Crepeau
Eric Berkani
Michel Momcilovic
Michaël Janod
Frédérick Gaveau
Olivier Palmieri
Xavier Plagnal

Dodatkowi programiści
Patrice Desarnaud
Michael Ryssen
Frédéric Balint

Dodatkowe animacje
Alexandre Baduel
Vanessa Sarazin

Kierownik studia testów (Paryż)
Victor Douangamath

Główny tester (Paryż)
Olivier Berteil
Cyril Gouel

Testerzy (Paryż)
Aymeric Henault
Laurent Pierrat
Sébastien Métivier
Carl Hughues Despointes
Frédéric Lapalus
Hervé Da Mota
Manuel Rozoy
Wolfgang Buttner
Anis Boujouane
Antoine Viellard
Jérôme Amouyal
Fabrizio Costa

Główny tester
(Montreal)
Stephan Leary

Testerzy (Montreal)
Alain Chenier
Bruno St-Laurent
Félix Hardy
Louis-Philippe Brissette
Martin Hamel
Martin Shank
Max Bricault
Nicolas Gagnier
Stéphane Arbour
Pascal Gauthier
Patrick Melanson
Yann Provencher
Antoine Drouin
Jo-Ashley Robert
Mathieu Larin
Miguel Canepa
Olivier Proulx
Patrice Cote
Patrick Charland
Pierre Boyer
Vincent Nadeau
Yanick Beaudet

Dodatkowe zarządzanie danymi
Thomas Omer-Decugis
Fabrice Machecler
Vincent Chardonnereau

Dyrektor zarządzający – Montreuil Studios
Nicolas Metro

Kierownik studia opracowań
Vincent Greco

Kierownik studia grafiki
Sandrine Maigret

Kierownik studia projektów gry
David Douillard

Kierownik studia filmowego
Sophie Penziki

Reżyseria sekwencji renderowanych
Alexandre de Broca

Dyrektor techniczny – efekty specjalne
Charles Beirnaert

Grafika – efekty specjalne

Corinne Bouvier
Xavier le Dantec
Jérome Lionard

Dyrektor ds. planowania
Mathieu Breda

Animacja sekwencji renderowanych
Michel Guillemain
Thomas J. Anderson
Gilles Monteil
Véronique Lacombe
Eric Branz
Wilfried Ayel
Sonia Pronovost
Francois Cote

Gitara
Francois Queinnec

Kierownik produkcji dźwięku
Sylvain Brunet

Kierownik kreatywny
Manu Bachet

Organizacja produkcji dźwięku
Marine Lelievre

Muzykę skomponowali, zaaranżowali i wykonali
Plume and Fred Leonard
Laurent Parisi

Efekty dźwiękowe
Talk Over

Montaż dźwięku
Christophe Marais
Claire Schwab
Gwen Hervochon
(Tex Avril Studio - France)

Opracowanie ostatecznej wersji dźwięku
Martin Dutasta

Montaż muzyki
Pascal Flork

„Madder" – wykonanie Groove Armada dzięki życzliwości Jive Electro

Autorzy
Michael Daniels/K. Lee/
J. White/C. Jenner/
Thomas Findlay
Andrew Cocup Zomba
Music Publishing LTD.
(administrowane przez
Zomba Enterprises, Inc
w USA oraz w Kanadzie),
Universal Music
Publishing LTD.
(administrowane przez
Universal-Polygram
International Publishing, INC.),
Warner/Chappell
Music Ltd. (PRS)
Wszystkie prawa w imieniu
Warner/Chappell Music Ltd.
zarządzane przez
WB Music Corp.

UBI SOFT INTERNATIONAL

Prezes i dyrektor zarządzający
Yves Guillemot

Międzynarodowy dyrektor ds. produkcji
Christine Burgess-Quemard

Międzynarodowy dyrektor ds. zawartości
Serge Hascoët

Zespół zawartości międzynarodowej

Projekt gry
Gunther Galipot

Testy
Lionel Raynaud
Frédéric Duroc

Edycja scenariusza
Alexis Nolent

Koordynacja marketingu
Nikola Milisavljevic
Dave Costello

Dział marketingu EMEA
Lidwine Vernet
Clothilde du Saint
Judit Barta
Julien Galtier

Lokalni menedżerowie marki
Amanda Butt (UK)
Thorsten Kapp (GER)
HélŹne Carbon (FR)
Valeria Lodeserto (ITA)
Oriol Rosel (SPA)
Marcel Keij (NL)
Kristina Mortensen
(Scandinavia)
Vanessa Leclercq (Benelux)
Yannick Theler (SWI)
Nick Wong (Australia)

Szczególne podziękowania dla
Arnaud Koltelnikoff
Alexandra Ancel
Michel Ancel
Philippe Vimont
Han Da Qing
The Rayman M Team
Mao Yi
Wang Bin
Arnaud Guyon
Arnaud de Pischof
Benoît Maury-Bouët
David Houssin
Hanane Sbai
Niquette
Eric Tremblay
Sophie Pendaries

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie dialogów Bartosz Wierzbięta

Nagrania
Studio Start

LICENCJA I OGRANICZONA GWARANCJA

Prosimy o dokładne przeczytanie niniejszej licencji przed rozpoczęciem instalacji lub korzystania z niniejszego programu. Uruchamiając niniejszy program użytkownik wyraża zgodę na przestrzeganie warunków niniejszej licencji. Jeżeli nie zgadzasz się z warunkami licencji, nie instaluj ani nie używaj niniejszego programu, skasuj go i wszystkie związane z nim pliki ze swojego komputera i jak najszybciej zwróć niniejsze opakowanie wraz z zawartością do miejsca zakupu.

Niniejszy program wraz z towarzyszącą mu grafiką, muzyką i pozostałymi składnikami (nazywane dalej 'oprogramowaniem') stanowią chronioną prawem autorskim własność UbiSoft i jej licencjodawców (określanych w skrócie 'UbiSoft'). Użytkownik otrzymuje licencję, nie nabywając samego oprogramowania; UbiSoft zachowuje posiadanie wszelkich praw autorskich, tajemnic handlowych, patentów i innych praw własności dotyczących oprogramowania. Nabywca może użytkować niniejsze oprogramowanie na jednym komputerze. Zabronione jest (1) kopiowanie (z wyjątkiem wykonania kopii zapasowych), rozprowadzanie, wypożyczanie, wynajmowanie i udzielanie podlicencji na użytkowanie niniejszego oprogramowania w całości i w dowolnej części; (2) wprowadzanie zmian lub przygotowywanie programów na podstawie niniejszego oprogramowania; (3) przesyłanie oprogramowania za pośrednictwem sieci, telefonu lub innych elektronicznych środków przekazu, z wyjątkiem gry wieloosobowej; (4) projektowanie i dystrybucja dodatkowych etapów gry; (5) odwrotna modyfikacja, dekompilacja i deasemblacja oprogramowania. Przekazanie oprogramowania innej osobie może odbyć się jedynie w przypadku, gdy przejmujący zgadza się na warunki niniejszego porozumienia. W takim przypadku musi nastąpić przekazanie wszystkich elementów oprogramowania i jego dokumentacji i skasowanie wszystkich kopii istniejących na komputerze przekazującego. Przekazanie oprogramowania jest równoznaczne z wygaśnięciem licencji udzielonej przekazującemu.

UbiSoft gwarantuje pierwotnemu nabywcy, że nośnik, na którym produkt został dostarczony, pozostanie wolny od usterek związanych z tworzywem oraz wykonaniem na przeciąg dziewięćdziesięciu (90) dni normalnego użytkowania, licząc od daty zakupu (wykazanej na dowodzie zakupu). Jeśli nośnik stanowiący część niniejszego produktu okaże się uszkodzony i jeśli nabywca zwróci nośnik do lokalnego dystrybutora, firmy Licomp Empik Multimedia, zgodnie z zaleceniami podanymi w następnym akapicie, nośnik zostanie wymieniony: (a) bez pobierania od nabywcy dodatkowych opłat, jeżeli nośnik okazał się uszkodzony w ciągu dziewięćdziesięciu dni (90) od daty zakupu; lub (b) za opłatą wynoszącą 30 PLN za każdy wymieniony dysk, jeżeli nośnik okazał się wadliwy po upływie dziewięćdziesięciu dni (90) okresu gwarancyjnego. Aby wymienić wadliwy kompakt, prześlij samą płytkę wraz z pocztową opłatą zwrotną, dowodem zakupu, opisem usterki oraz własnym adresem na podany poniżej adres Licomp Empik Multimedia. Aby wymienić kompakt po upływie terminu gwarancji, prześlij samą płytkę wraz z pocztową opłatą zwrotną, dowodem zakupu, opisem usterki oraz własnym adresem. Licomp Empik Multimedia dostarczy nowy kompakt pocztą.

Użytkownik przyjmuje do wiadomości i wyraża zgodę na użytkowanie niniejszego oprogramowania na własne ryzyko. Niniejsze oprogramowanie i dokumentacja są rozprowadzane w danej postaci bez jakiejkolwiek gwarancji.

UBISOFT NIE UDZIELA ŻADNYCH GWARANCJI BEZPOŚREDNICH ANI POŚREDNICH,

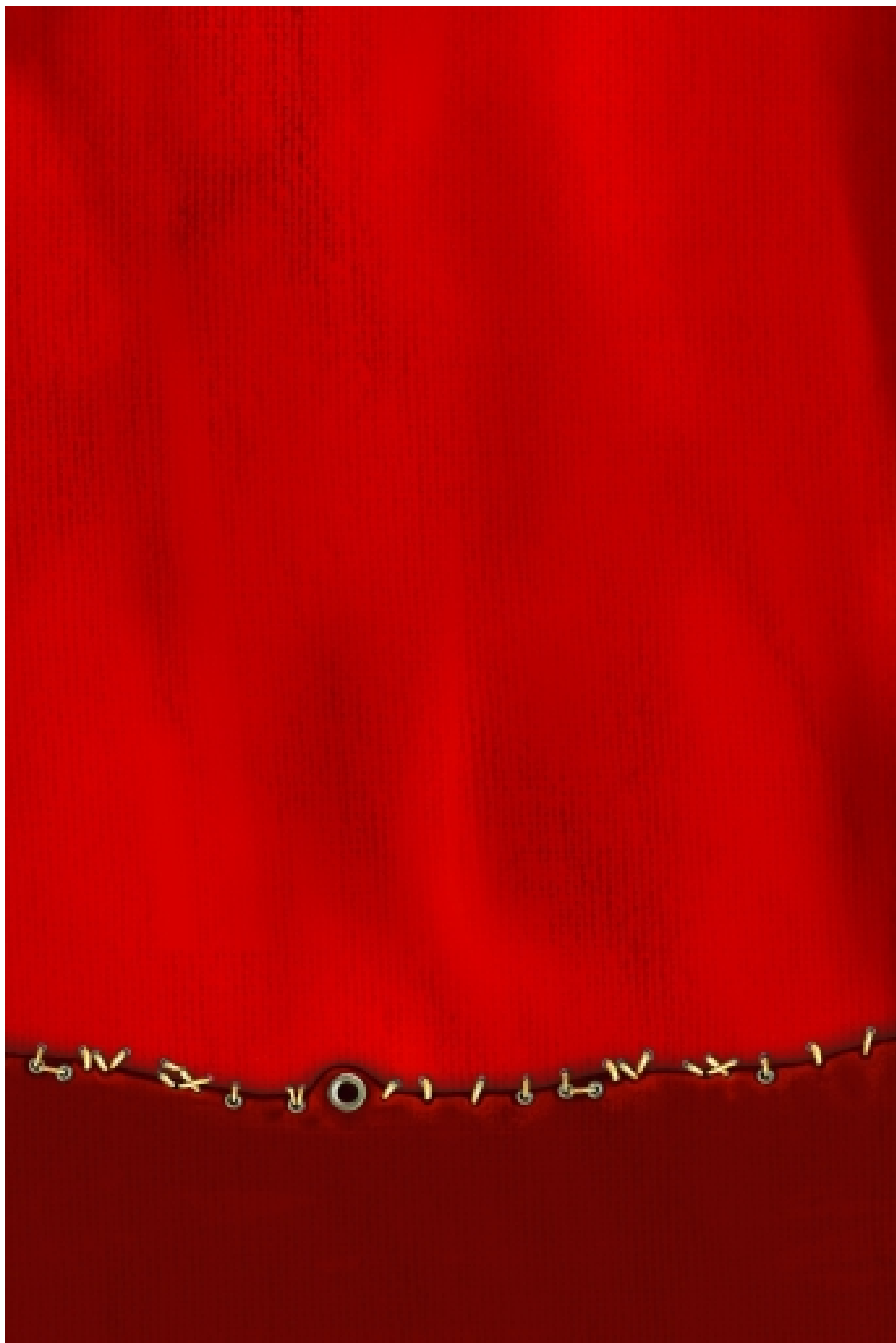
WŁĄCZNIE, ALE BEZ OGRANICZENIA DO WYMIENIONYCH PRZYPADKÓW, Z GWARANCJAMI I WARUNKAMI DOTYCZĄCYMI SPRZEDAWALNOŚCI I PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU ORAZ NIENARUSZALNOŚCI. UBISOFT NIE GWARANTUJE, ŻE FUNKCJE NINIEJSZEGO OPROGRAMOWANIA BĘDĄ ODPOWIADAĆ WYMAGANIOM UŻYTKOWNIKA, JAK RÓWNIEŻ NIE GWARANTUJE NIEZAKŁÓCONEGO I WOLNEGO OD USTEREK DZIAŁANIA PRODUKTU, ANI KWALIFIKACJI TYCH USTEREK. W ZWIĄZKU Z TYM CAŁE RYZYKO ODNOSZĄCE SIĘ DO UŻYWANIA, REZULTATÓW I DZIAŁANIA NINIEJSZEGO OPROGRAMOWANIA PONOSI UŻYTKOWNIK. NIEKTÓRE USTAWODAWSTWA NIE ZEZWALAJĄ NA OGRANICZENIA GWARANCJI, ZATEM POWYŻSZE UWAGI MOGĄ CIEBIE NIE DOTYCZYĆ. W ŻADNYM WYPADKU, WŁĄCZNIE Z ZANIEDBANIAMI, UBISOFT I JEGO KIEROWNICTWO, FUNKCJONARIUSZE, PRACOWNICY I PRZEDSTAWICIELE NIE PRZYJMUJĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SPECJALNE, PRZYPADKOWE LUB ZAMIERZONE USZKODZENIA (WŁĄCZNIE Z USZKODZENIAMI POWODUJĄCYMI UTRATĘ ZYSKU, ZAKŁÓCENIA W DZIAŁANIU PRZEDSIĘBIORSTW, UTRATĘ INFORMACJI ZWIĄZANEJ Z DZIAŁANIEM PRZEDSIĘBIORSTW ITP.), WYNIKAJĄCE Z POSIADANIA, UŻYWANIA LUB NIEWŁAŚCIWEGO DZIAŁANIA NINIEJSZEGO PRODUKTU, WŁĄCZNIE I BEZ OGRANICZEŃ Z USZKODZENIAMI MATERIALNYMI ORAZ, W ZAKRESIE PRAWNIE DOZWOLONYM, USZKODZENIAMI CIAŁA, NAWET JEŚLI UBISOFT LUB JEJ PRZEDSTAWICIELE ZOSTALI POINFORMOWANI O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TEGO TYPU SKUTKÓW. NIEKTÓRE USTAWODAWSTWA NIE ZEZWALAJĄ NA OGRANICZENIA LUB WYKLUCZENIA ODPOWIEDZIALNOŚCI Z PRZYPADKOWE LUB WYNIKŁE USZKODZENIA, ZATEM POWYŻSZE UWAGI MOGĄ CIEBIE NIE DOTYCZYĆ. NINIEJSZA GWARANCJA ZAPEWNIA CI OKREŚLONE PRAWA, ALE MOŻESZ POSIADAĆ TAKŻE INNE PRAWA ZWIĄZANE Z NINIEJSZYM PRODUKTEM, ZALEŻNIE OD LOKALNEGO USTAWODAWSTWA.

NINIEJSZYM WYRAŻASZ ZGODĘ NA OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI UBISOFT, ZWIĄZANEJ Z JAKĄKOLWIEK ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ SĄDOWĄ (ZWIĄZANĄ Z UMOWĄ, PONIESIONYMI SZKODAMI LUB INNYMI FAKTAMI PRAWNYMI), DO KOSZTÓW PONIESIONYCH PRZEZ CIEBIE PRZY NABYCIU NINIEJSZEGO PRODUKTU.

POMOC TECHNICZNA

W wypadku wystąpienia jakichkolwiek problemów związanych z instalacją bądź kompatybilnością sprzętu, a także w razie kłopotów pojawiających się w trakcie gry - pracownicy firmy LEM zawsze chętnie służą pomocą.

Dział pomocy technicznej LEM
tel./fax +48 22 651 73 24
PONIEDZIAŁEK-PIĄTEK w godzinach od 10.00 do 16.00
lemtech@lem.com.pl





www.raymanzone.com

